

ФЕСТИВАЛЬ ЗНАКОМСТВА С ПРОФЕССИЕЙ

Наставник по компетенции

«ЮНЫЙ 3D - дизайнер»
Сиафетдинова И.Г.

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
по компетенции

«ЮНЫЙ 3D - дизайнер»

г. Набережные Челны, 2026

1. ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. Актуальность компетенции

3D – дизайнер это специалист, который создает трехмерные модели и изображения в специальных 3D-редакторах. Работает в области архитектуры и строительства, инженерии и мультипликации, рекламы и компьютерных игр. Главная задача данного специалиста – создавать реалистичные объекты в виртуальном пространстве с максимальной достоверностью, чтобы зритель не мог отличить картинку от действительности. Истинные профессионалы 3D-моделирования – это виртуозные художники и профессиональные инженеры, которые умеют мыслить не только образами, но и числам. 3D – дизайнер работает в помещениях, он (она) читает чертежи, делает замеры, готовит эскизы, проекты.

1.2 Обязанности: 3D – дизайнер работает в помещениях, он (она) читает чертежи, делает замеры, готовит эскизы, проекты. Существует 3 основных специальности в 3D:

✓ Визуализатор – профессионал, создающий реалистичные дизайн проекты, основываясь на технической документации, планах, чертежах и эскизах. От достоверности зачастую зависит судьба целых компаний, ведь именно на основе 3D-моделей утверждают планы жилых кварталов и новых зданий, принимают решение о реконструкции объектов культурного наследия и т.д.

✓ Аниматор – специалист, занимающийся созданием компьютерных персонажей для игр и кино. Он не только настраивает внешний вид, но и продумывает объект в движении, основываясь на базовых принципах анимации.

✓ Моделлер – человек, который создает визуальные модели реальных или выдуманных объектов, досконально прорабатывая каждую деталь. Так, именно моделлеры создают используемые визуализаторами текстуры, например: мех, дерево, железо и т.д.

Необходимые навыки:

- Развитое чувство пространства и понимание принципов динамики.
- Наблюдательность и умение замечать детали, которые определяют «характер» объекта.
- Художественное образование, чувство стиля.
- Понимание сути процесса создания реалистичных изображений.
- Знание принципов моделирования, умение применять их на практике.

Где учиться на швею: Знания и умения, необходимые для данной работы, преподаются в специализированных технологических колледжах и техникумах или на профессиональных курсах.

Профессии, по которым участники смогут трудоустроиться после получения компетенции: в своей деятельности данный специалист взаимодействует со строителями, архитекторами, инженерами, модельерами, со специалистами рекламных студий, художниками, врачами, иллюстраторами и тд. Именно в бюро и агентства обслуживающие эти организации может быть устроен данный специалист. Так же он может работать из дома выполняя индивидуальные заказы.

1.3 Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт (конкретные стандарты)

Дошкольный возраст 5-7 лет	Младший школьный возраст 7-11 лет
ФГОС ДО	ФГОС УО (ИН)
ФГОС ДО	ФГОС ОВЗ

1.4. Требования к квалификации

Дошкольники возраст (5-7 лет), младший школьный возраст (7-11 лет)

Должен знать:

- название специальностей профессии, основные характеристики, сферы применения;
- правила техники безопасности и охраны труда;
- названия и назначение инструментария;
- понимать социальную значимость профессии.

Должен уметь:

- пользоваться инструментами, материалами, приспособлениями;
- выполнять элементарные манипуляции с инструментами (создание модели),
- презентовать созданную модель;
- работать в условиях сжатых сроков и успеть во время выполнять намеченную работу;

Должен иметь практические навыки и умения:

- Работать 3D- ручкой;
- Изготавливать небольшие модели.

2. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

2.1. Краткое описание задания

Конкурсное задание выполняется по модулям. Каждый модуль оценивается отдельно. Конкурс включает в себя выполнение заданий, связанных с осведомленностью участника о профессии «3D – дизайнер», о понятии 3D, изготовлением и презентацией декоративных поделок сделанной при помощи шаблона, 3 D ручки и пластиковых нитей.

2.2. Участник выполняет задания по трем модулям:

- **Модуль А (образовательный)** состоит из дидактических заданий из области первоначальных представлений о профессии «Что я знаю о профессии «3D – дизайнер»;
- **Модуль В (социально-коммуникативный)**, включающий задание по представлению первоначальных умений в области профессии – «Презентуй свою работу».
- **Модуль С (практический)**, включающий практические задания по демонстрации первоначальных умений в области профессии: «Сделай поделку при помощи шаблона, 3 D ручки и пластиковых нитей».

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ УЧАСТНИКА ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (5-7 ЛЕТ)

Модуль А (образовательный)

Часть 1. «Что я знаю о профессии «3D – дизайнер»? - подготовленный рассказ, если рассказ не достаточно информативный, члены жюри задают участнику вопросы в рамках компетенции;

Часть 2. «Выбери те предметы, которые понадобятся «3D – дизайнеру» для работы» (игра с карточками).

Цель: демонстрация участником элементарных представлений о компетенции «3D – дизайнер» посредством выполнения 2 дидактических заданий познавательной направленности.

Лимит времени на выполнение каждого из заданий: 3 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- рассмотреть материалы к заданию;
- выполнить задание в установленный лимит времени;
- убрать в конверт готовое задание;

Ожидаемый результат: продемонстрированы элементарные представления о компетенции «3D – дизайнер» в процессе выполнения 2 дидактических заданий познавательной направленности.

«Кто такой 3D – дизайнер?»

«Что необходимо 3D – дизайнеру для работы?»

Цель: демонстрация элементарных представлений о предметах и оборудовании, соответствующих компетенции «3D – дизайн»

Лимит времени на выполнение задания: 2 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- рассмотреть материалы к заданию;
- выполнить задание в установленный лимит времени;
- убрать в конверт готовое задание;
- убрать рабочее место.

Ожидаемый результат: выполнение дидактического задания.

Модуль С. Создание модели по заданной теме.

Цель: демонстрация умения проектировать, создавать модель

Лимит времени на выполнение задания: 20-25 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен

Алгоритм выполнения задания:

- подготовить рабочее место;
- подобрать материалы и оборудование;
- создать модель (плоская/ условно объемная/объемная);
- сообщить экспертам о завершении работы и готовности продемонстрировать задание.

- Привести в порядок рабочее место

Ожидаемый результат: создана модель с применением метода 3D моделирования

Варианты 30% изменений:

1. День рождения;

2. Игрушка

3. Цветы

Модуль В. (социально-коммуникативный).

Цель: Демонстрация умения презентовать созданную модель.

Лимит времени на выполнение задания: не предусмотрено.

Лимит времени на представление задания: до 5 мин.

Алгоритм выполнения задания:

- поприветствовать;
- представиться;

- презентовать созданную модель.
- Ожидаемый результат: презентована созданная модель выполненная в формате 3D – дизайн.

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ УЧАСТНИКА МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (7-11 ЛЕТ)

Модуль А (образовательный). «Что я знаю о профессии «3D – дизайнер»

Цель: демонстрация участником понимания социальной значимости профессии, элементарных представлений о профессии «3D – дизайнер» посредством рассказа участником монолога «Я- 3D-дизайнер!» (не менее 10 предложений) (3 минуты), ответов на вопросы (2 минуты).

Лимит времени на выполнение задания: 5 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;

- рассказать о профессии, ответить на вопросы.

Ожидаемый результат: демонстрирует элементарные представления о профессии.

Модуль С. Создание модели по заданной теме.

Цель: демонстрация умения проектировать, создавать модель

Лимит времени на выполнение задания: 20-25 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен

Алгоритм выполнения задания:

– подготовить рабочее место;

– подобрать материалы и оборудование;

– создать модель (плоская/ условно объемная/объемная);

– сообщить экспертам о завершении работы и готовности продемонстрировать

задание.

– привести в порядок рабочее место

Ожидаемый результат: создана модель с применением метода 3D моделирования

Варианты 30% изменений:

1. Игрушка;

2. Транспорт

3. Разное

Модуль В. Социально-коммуникативный.

Цель: Демонстрация умения презентовать созданную модель.

Лимит времени на выполнение задания: не предусмотрено.

Лимит времени на представление задания: до 5 мин.

Алгоритм выполнения задания:

- поприветствовать;

- представиться;

- презентовать созданную модель.

Ожидаемый результат: презентована созданная модель выполненная в формате 3D – дизайн.

3. ОЦЕНКА ВЫПОЛНЕНИЯ МОДУЛЕЙ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

3.1. Выполненные участниками конкурсные задания оцениваются в соответствии с разработанными критериями, принятыми на основании требований к компетенции (профессии), определяемых данным Техническим описанием. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно. Все баллы и оценки регистрируются в индивидуальных оценочных листах, которые заполняются группой экспертов и сдаются для подведения итогов главному эксперту. Результатом выполнения участником каждого конкурсного задания является среднее арифметическое суммы баллов, выставленных всеми экспертами по всем критериям конкурсного задания.

3.2 Критерии оценки

3.2.1. Критерии оценки для детей дошкольного возраста 5-7 лет

Модуль А. «Что я знаю о профессии «3D – дизайнер»?»

№ п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически				
				1	2	3	4	5
1.	Социальная значимость профессии	Понимает социальную значимость профессии	10					
2.	Первоначальные знания о профессии		25					
2.1	Демонстрация элементарных представлений по содержанию задания	Полный рассказ или отвечает на все вопросы (5 вопросов)	15 – ответил на все вопросы полным и развернутым предложением; 10 – рассказ неполный, ответил не на все вопросы 5 – рассказ малоинформативен, ответил на все вопросы неправильно. 0 нет рассказа, не ответил на вопросы					
2.2	Демонстрация элементарных представлений о профессии «3D – дизайн»	Выбирает картинки соответствующие заданию (7-верных, 3-нейтральных, 5 – не верных)	10 –выбрал все картинки; (1 за каждую верно выбранную картинку, соответственно за каждый неверный ответ – 1 б) 0 -все картинки неверные					
ИТОГО:			35					

**Для детей школьного возраста (7-11лет)
Модуль А. Монолог «Я- 3D-дизайнер!»**

№ п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически				
				1	2	3	4	5
1.	Социальная значимость, первоначальные знания о профессии.	Понимает социальную значимость профессии	15					
1.1	Представление монолога	Рассказ участника яркий, содержательный, раскрывающий тему вопроса, позволяющий оценить глубину знаний ребенка. Монолог участника содержит не менее 10 предложений, профессиональные термины	10 – рассказ полный, раскрывает глубину знаний содержит 10 предложений 15 – рассказ не полный, но ответил на 3 вопроса					
1.2	Демонстрация элементарных представлений по содержанию задания	Отвечает на все вопросы (не более 5)	полным и развернутым предложением м; (-3б – за каждый верный ответ, соответственн о 10 – рассказ не полный, ответил не на все вопросы. 0 – рассказа не было, на вопросы ответил не правильно					
			20					
	ИТОГО:		35					

**Модуль В. Социально-коммуникативный.
Для всех категорий участников**

№ п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически
1.	Соблюдение культурных норм и правил	Не мешает другим участникам, поприветствовал жюри, представился. Выполнение правил конкурса	30	
1.1.	Поприветствовать экспертов, представится		5	
1.3.	Презентация модели (оригинальность, полнота раскрытия темы, использование дополнительных способов презентации модели)	Для чего и где можно использовать, по какому поводу. Использование художественного слова, интерактив	15	
1.4.	Использование терминологии.	Название специальной техники. Формы создаваемой модели (объемная или плоская, условно-плоская), название материала с которым идет работа	10	

**Модуль С. Создание модели по заданной теме
Для участников дошкольного возраста 5-7 лет**

	Критерии оценки	Макс баллы
О	Соблюдение правил конкурса	2
О	Умение планировать процесс	2
О	Умение ориентироваться в пространстве	3
О	Организация рабочего места детьми (распределение материалов и оборудования)/ Приведение рабочего места в порядок по окончании работы	5
О	Оригинальность/сложность модели/схожесть, аккуратность	5
О	Возможность включить модель в игровую деятельность, подарить	5
О	Работа в рамках заданного временного отрезка	2
О	Соблюдение техники безопасности. Безопасное использование материалов и оборудования	3
S	Общее впечатление	3
S	Оригинальность представления модели	3
S	Эмоциональная устойчивость участника	2
	ИТОГО:	35

**Модуль С. Создание модели по заданной теме
Для участников школьного возраста (7-11 лет)**

	Критерии оценки	Мах баллы
O	Соблюдение правил конкурса	2
O	Умение планировать процесс	3
O	Умение ориентироваться в пространстве	3
O	Организация рабочего места детьми (распределение материалов и оборудования) / Приведение рабочего места в порядок по окончании работы	5
O	Внешний вид модели/реалистичность/аккуратность. Возможность включить модель в игровую деятельность. Оригинальность/сложность модели	5
O	Создание объемной поделки (уход от шаблона)	5
O	Добавление собственных деталей и элементов (не по шаблону)	5
O	Работа в рамках заданного временного отрезка	1
O	Соблюдение техники безопасности. Безопасное использование материалов и оборудования	3
S	Общее впечатление	1
S	Оригинальность представления модели	1
S	Эмоциональная устойчивость участника	1
	ИТОГО:	35

4. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

Инфраструктурный лист включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения Конкурсного задания. Инфраструктурный лист обязан содержать пример данного оборудования и его чёткие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов. При разработке Инфраструктурного листа для конкретного чемпионата необходимо руководствоваться Инфраструктурным листом, размещённым на форуме экспертов Менеджером компетенции. Все изменения в Инфраструктурном листе должны согласовываться с Менеджером компетенции в обязательном порядке. На каждом конкурсе технический администратор площадки должен проводить учет элементов инфраструктуры. Список не должен включать элементы, которые попросили включить в него эксперты или конкурсанты, а также запрещенные элементы. По итогам соревнования, в случае необходимости, Технический администратор площадки и Главный эксперт должны дать рекомендации Оргкомитету чемпионата и Менеджеру компетенции об изменениях в Инфраструктурном листе.

ДЛЯ ДЕТЕЙ ВСЕХ ВОЗРАСТНЫХ КАТЕГОРИЙ

РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА УЧАСТНИКОВ					
№	Наименование	Технические характеристики	Единица измерения	Количество	
				на 1 участника	на всех участников
Техническое оборудование					
1.	Часы	Электронные часы /таймер(показывающие обратный отчет времени) выведенные на (экран)	шт.	-	1
2.	Ноутбук	Любого производства, с 2-3USB разъемами, поддерживающий стандартные программы	шт	-	1
3.	Экран и проектор	Экран стационарный/переносной	шт	-	1
4.	Удлинитель для подключения специального 3D-оборудования (ручки)	Шнур удлинителя не менее 3 метров, с 2-3 разъемами с предохранителем	шт	1	1
5.	Конверт	Белый бумажный конверт или пластиковый А5	шт	-	2
6.	Интернет на площадке при проведении чемпионата удаленно	(скорость позволяющая отправлять видео нескольких участников, постоянная работа в ZOOM на протяжении всего времени чемпионата)	МБ	-	-
Расходные материалы					
1.	Шаблон	Размер А6, для школьников 10-11 лет– формат А5	шт	Не менее 10	
2.	Ножницы детские	с закругленным концом	шт	1	
3.	Палочки деревянные	С закругленным концом	шт	1	
4.	Доска деревянная	Оптимальный размер 40смх40смх1см	шт	1	
Мебель					
1.	Стол	Детский разноуровневый (ЛДСП, металл)	шт	1	
2.	Стол	Детский разноуровневый (ЛДСП, металл)	шт	-	2
3.	Стул	Детский (ЛДСП, металл)	шт	1	
4.	Стол	Письменный (взрослый)	шт	-	1
ТУЛБОКС УЧАСТНИКА					

1	Специальное 3D-оборудование (ручка)	Работает от сети 220 ВТ, с индикатором температуры	шт	1	
2	Расходный материал для 3D-оборудования (пластиковая нить)	Выполнена из пластика PL/ PLA	шт	1 каждого цвета по желанию (не более 20 цветов/оттенков)	
3	Подставка под оборудование	Специальная, либо стеклянный стакан	шт	1	
4	Штатив для видеофиксации (в случае проведения конкурса удаленно)	Напольный/настольный с держателем для мобильного телефона	шт	1 на каждого участника	

5. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

1. К самостоятельному выполнению конкурсного задания по компетенции «3D – дизайнер» допускаются участники от 6 лет, прошедшие инструктаж по охране труда; имеющие необходимые навыки по эксплуатации инструмента.

2. К участию в Skill-модуле Чемпионата допускается воспитанник ДООУ вместе с тренером-наставником, имеющим в наличии:

- справку (заверенную печатью и личной подписью руководителя ДООУ) о наличии в возрастной группе ДООУ благоприятной эпидемиологической обстановки на день проведения соревнований;

- справку о состоянии здоровья ребенка (заверенную личной подписью медицинского работника, печатью и личной подписью руководителя ДООУ) на день проведения соревнований;

- письменное согласие родителей на участие ребенка в Skill-модуле Чемпионата.

3. Участники и тренеры-наставники обязаны соблюдать правила техники безопасности в ходе проведения Чемпионата, обеспечивать порядок и чистоту на рабочих местах участников. В случае нарушений техники безопасности, допущенных участником в ходе выполнения и (или) демонстрации конкурсного задания, главный эксперт имеет право приостановить работу участника либо отстранить участника от выполнения конкурсного задания.

4. Ответственность за жизнь и здоровье участников во время проведения Чемпионата возлагается на Организатора.

5. При несчастном случае или внезапном ухудшении физического состояния ребенка тренеру-наставнику необходимо сообщить о случившемся представителям Оргкомитета, которые должны принять меры по оказанию ребенку медицинской помощи.

6. Все помещения соревновательной площадки должны быть оснащены первичными средствами пожаротушения.

7. При возникновении пожара или задымления Организатору следует немедленно сообщить об этом в ближайшую пожарную часть, организовать эвакуацию людей, приступить к тушению пожара имеющимися средствами пожаротушения.

8. Организатор обеспечивает медицинское сопровождение Чемпионата: формирование аптечки для оказания первой медицинской помощи, дежурство медицинского работника на соревновательной площадке.

9. Организатор обеспечивает ограниченный доступ посторонних лиц на Чемпионата.

10. Участник для выполнения конкурсного задания использует следующие инструменты:

Наименование инструмента	
Использует самостоятельно	использует под наблюдением эксперта или назначенного ответственного лица (волонтера) старше 18 лет
Ножницы	Специальное 3D- оборудование (ручка)
Деревянные палочки	Электрооборудование (розетка, удлинитель)

11. Применяемые во время выполнения конкурсного задания средства индивидуальной защиты:

- обувь – безопасная закрытая обувь с зафиксированной пяткой.
- Волосы участника должны быть собраны

12. Знаки безопасности, используемые на рабочем месте, для обозначения присутствующих опасностей:

Таблица расшифровки символов и обозначений на эвакуационном плане:

	Открытый выход на улицу, на лестницу
	Аварийный выход-пожарный люк, выход на лестницу, ведущая на улицу
	Аварийная телефонная связь
	Место размещения огнетушителя
	Пожарный кран или гидрант
	Кнопка извещения о пожаре
	Электрический щит
	Пожарный шкаф, щит
	Аптечка

13. На соревновательной площадке должна находиться аптечка первой помощи, укомплектованная изделиями медицинского назначения, необходимыми для оказания первой помощи.

14. Ежедневно, перед началом выполнения конкурсного задания, в процессе подготовки рабочих мест Участников, Организатор обязан:

- осмотреть и привести в порядок рабочее место, средства индивидуальной защиты;
- убедиться в достаточности освещенности;
- проверить (визуально) правильность подключения инструмента и оборудования в электросеть;
- подготовить необходимые для работы материалы, приспособления, и разложить их на свои места,
- проверить правильность установки стола, стула, положения оборудования и инструмента, при необходимости устранить неисправности до начала прихода Участников на соревновательную площадку.

15. При выполнении конкурсных заданий и уборке рабочих мест Участнику:

- необходимо быть внимательным, не отвлекаться посторонними разговорами и делами, не отвлекать других участников;
- соблюдать настоящую инструкцию;
- соблюдать правила эксплуатации оборудования, механизмов и инструментов, не подвергать их механическим ударам, не допускать падений;
- поддерживать порядок и чистоту на рабочем месте;
- рабочий инструмент располагать таким образом, чтобы исключалась возможность его скатывания и падения;
- использовать материалы и оборудования только по назначению;
- выполнять конкурсные задания только исправным инструментом;
- содержать рабочее место в чистоте,
- при работе с ножницам соблюдать осторожность, беречь руки от порезов,
- при работе со специальным 3D-оборудованием (ручкой) избегать ожогов, ушибов.

16. При неисправности инструмента и оборудования – прекратить выполнение конкурсного задания и сообщить об этом Эксперту поднятием руки.

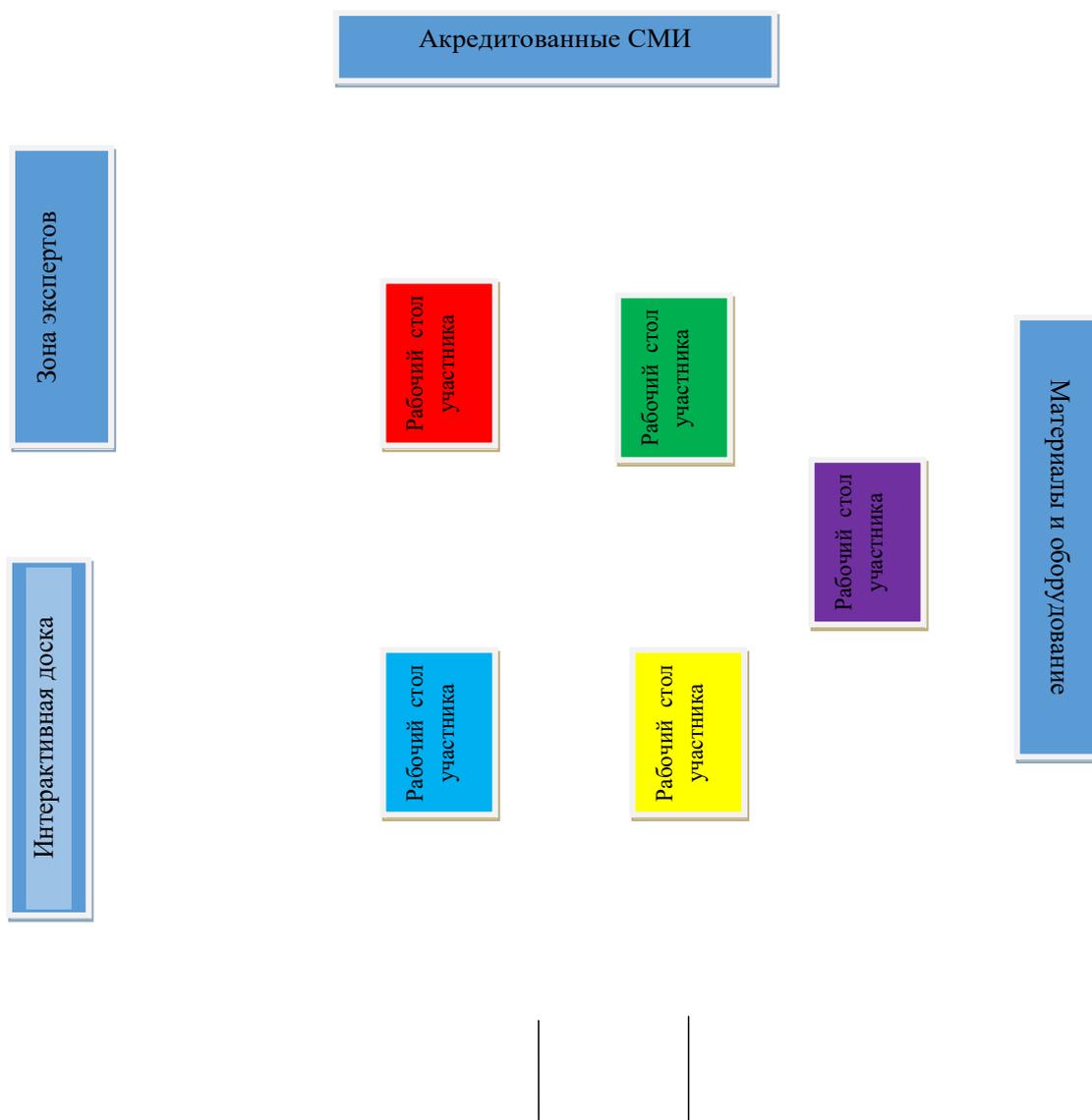
17. После окончания работ Участник обязан:

- привести в порядок рабочее место;
- инструмент убрать в специально предназначенное для хранения место;
- поднять руку, сообщить эксперту об окончании работы.

Словарь терминов в профессии и при работе с 3D ручкой

3 D	Трехмерное измерение
Модель трехмерная	Модель, которая изображена в трехмерной сцене (длина, ширина, высота)
3D-моделлинг	Процесс создания трехмерных объектов различных конфигураций
сопло	Нагревательная головка из носика которой выливается расплавленный пластик
порт	Гнездо загрузки пластиковой нити
Пластиковая нить	Расходный материал для 3 D ручки, из которого создается модель
3D принтер	Станок с числовым программным управлением, реализующий только адаптивные операции, т.е. добавляющий порции материала к заготовке.
вфикс	Визуальные эффекты, элементы кадра, которые трудно или не возможно снять в живую (монстры, разрушения зданий)
моделер	Специалист моделирующий графические объекты в виртуальной среде.
ассет	Заранее подготовленный набор дейтвий, моделей, текстур, анимации.

ПЛАН ЗАСТРОЙКИ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ПЛОЩАДКИ



Смета

Список расходных материалов по компетенции «3D- дизайн»

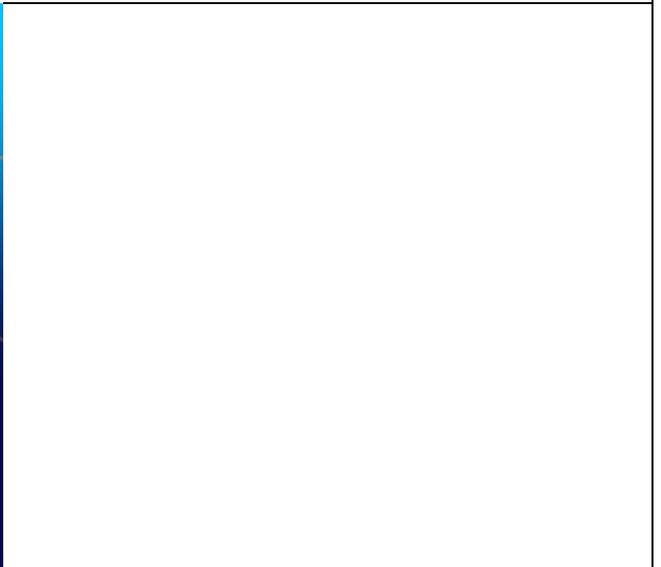
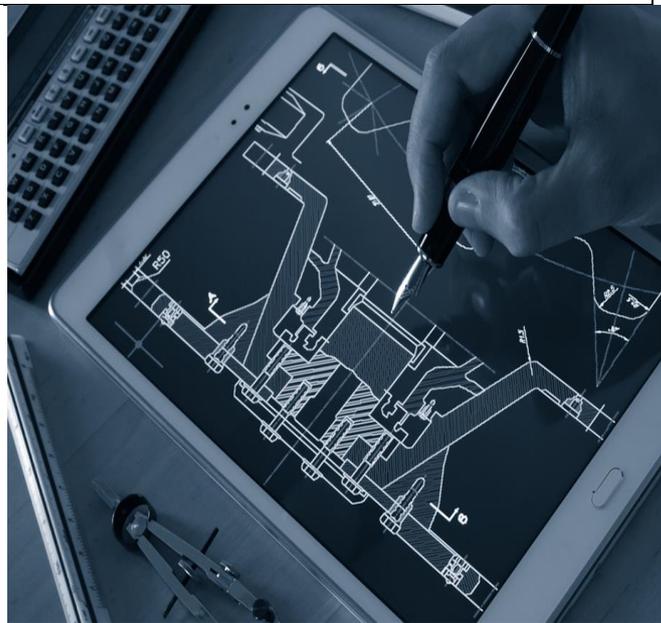
№	Наименование	Ед. изм.	Цена за единицу измерения (минимальная)	Кол-во на всех участников на площадке	Стоимость
1.	Ножницы детские с закругленным концом	шт.	147,00	5	735,00
2.	Специальное 3D-оборудование (ручка)	шт.	1710,00	5	8 550,00
3.	Расходный материал для 3D-оборудования (пластиковая нить)	набор	От 399,00	5-20	От 1995,0
4.	Доска деревянная	шт	555,00	5	2 775,00
5.	Подставка под оборудование	шт	0,00	5	0,00
	ИТОГО		14 055,00		

**Контрольные задания
Модуль А. (для участников дошкольного возраста).**

Задание 2

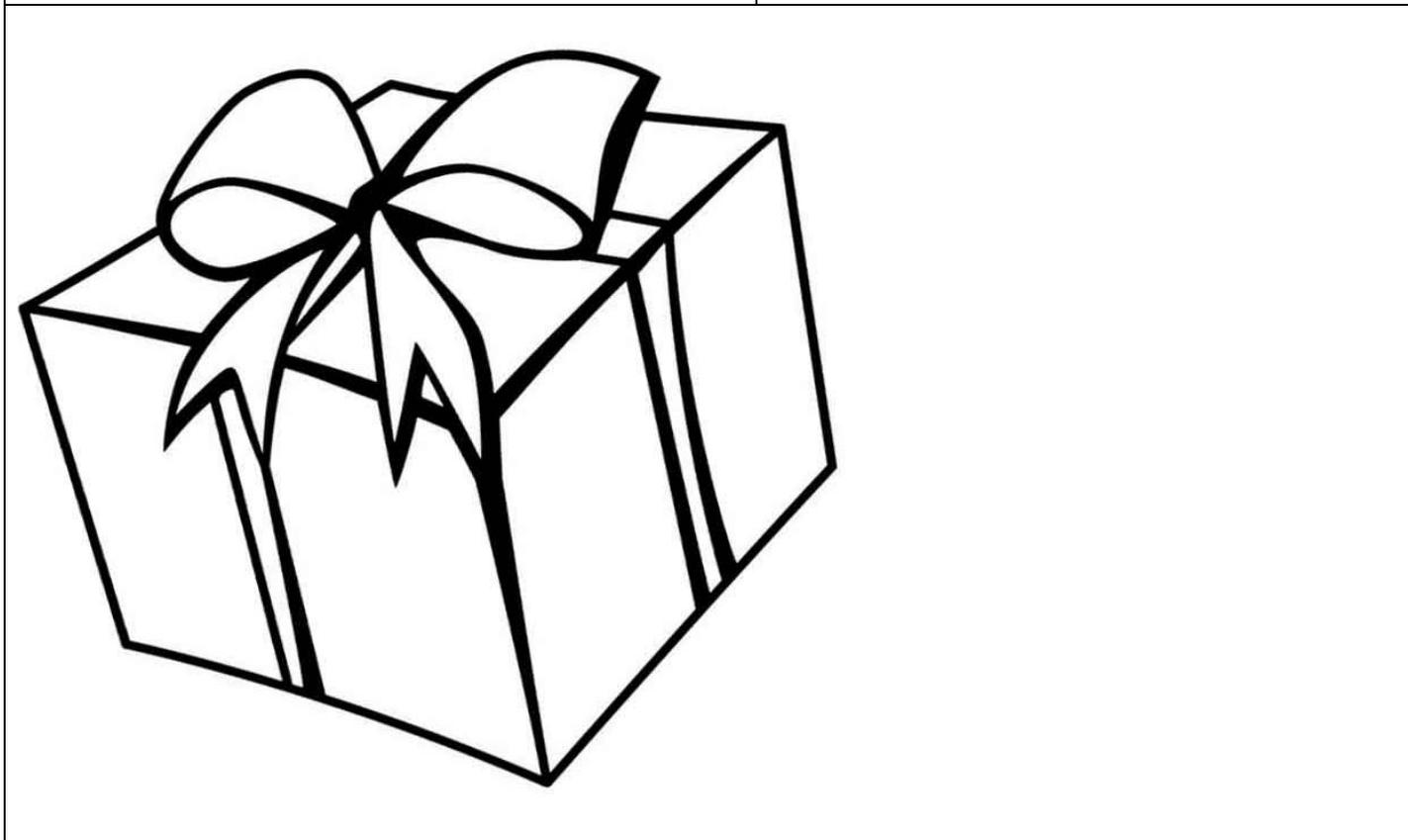
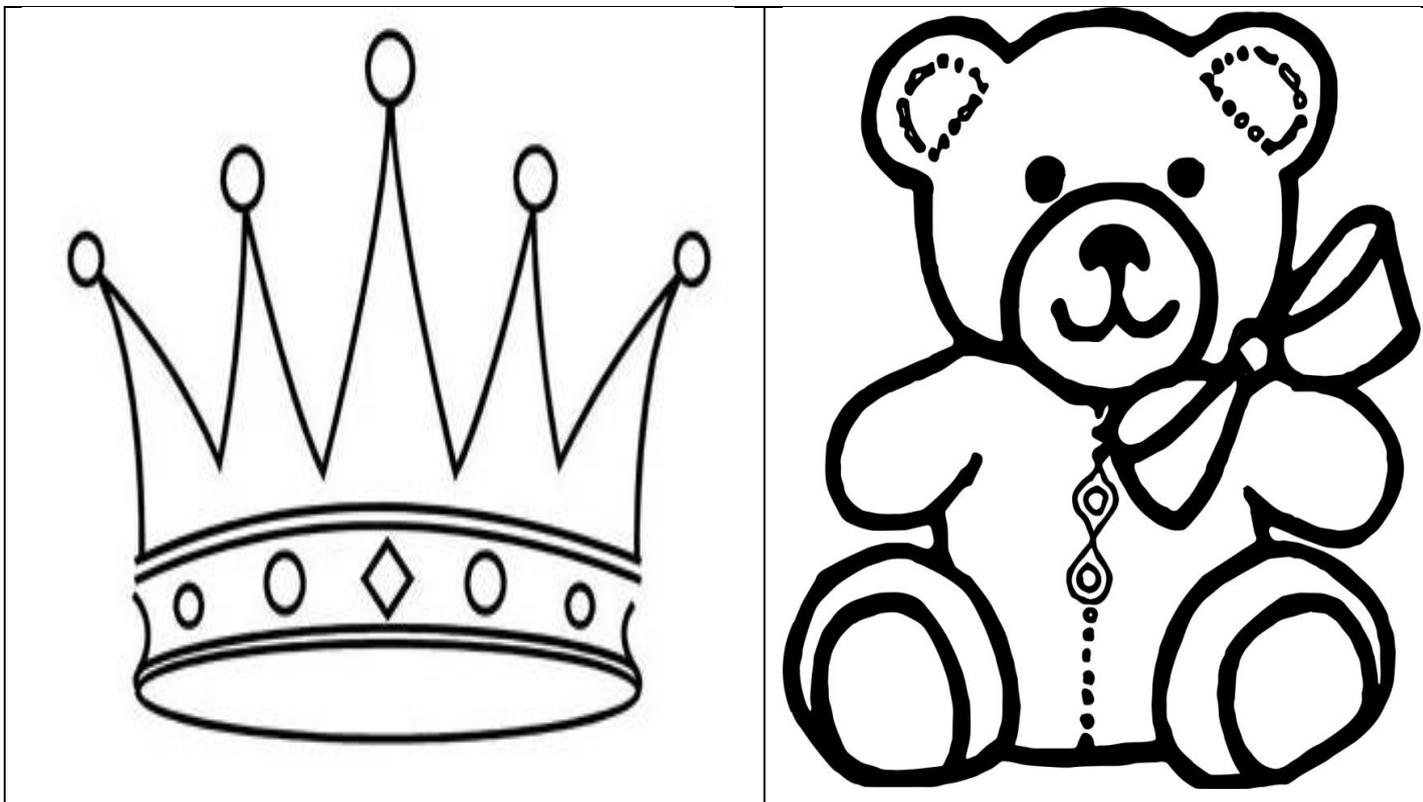




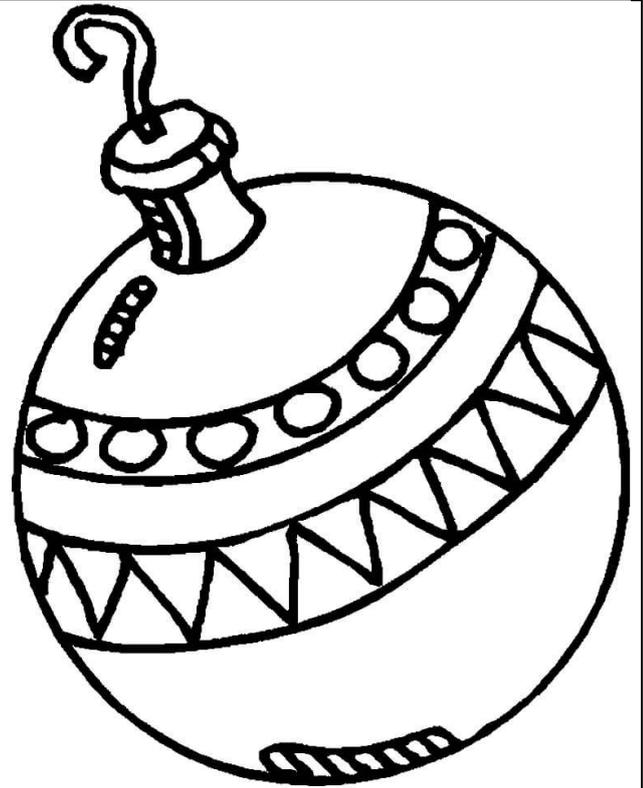
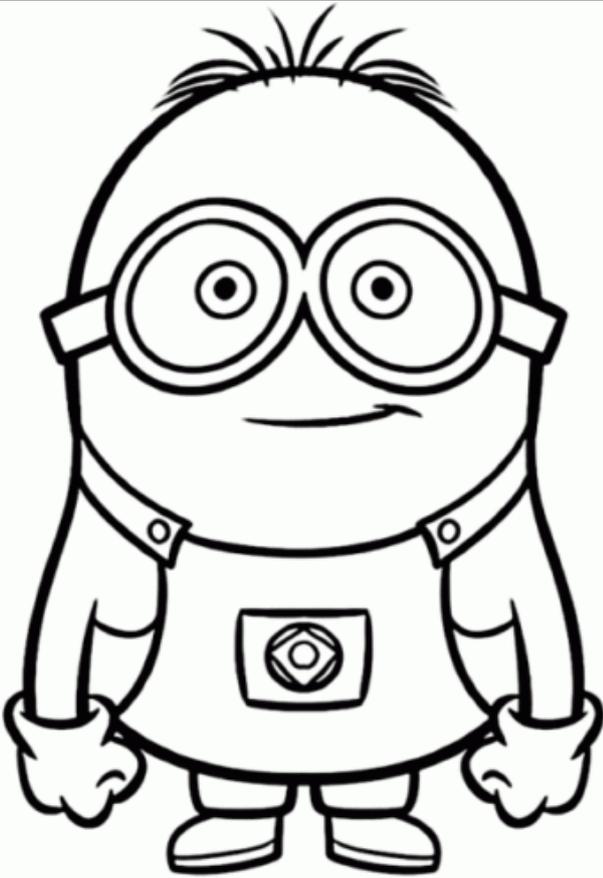
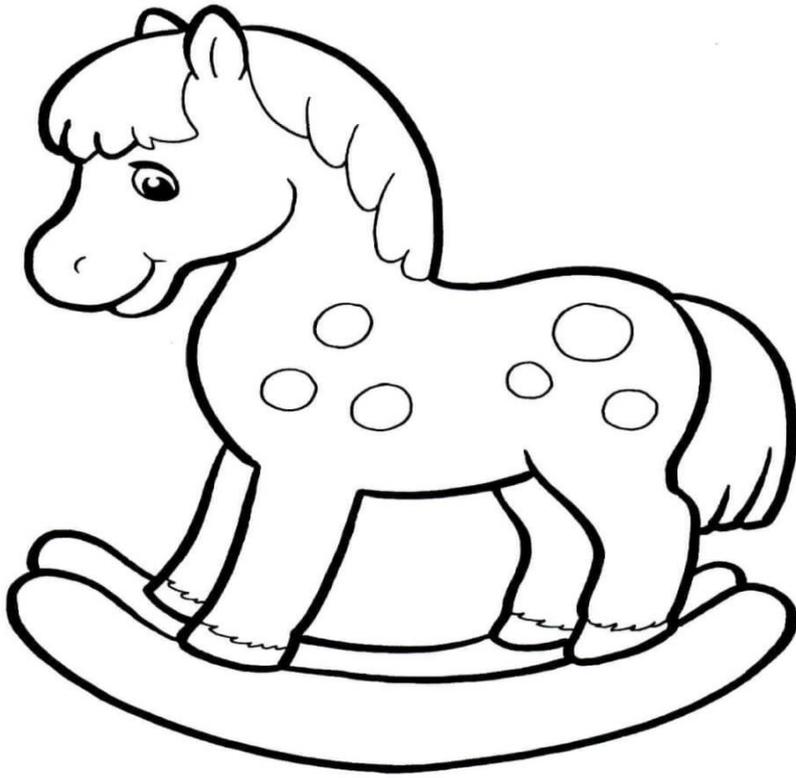


Шаблоны для участников дошкольного возраста

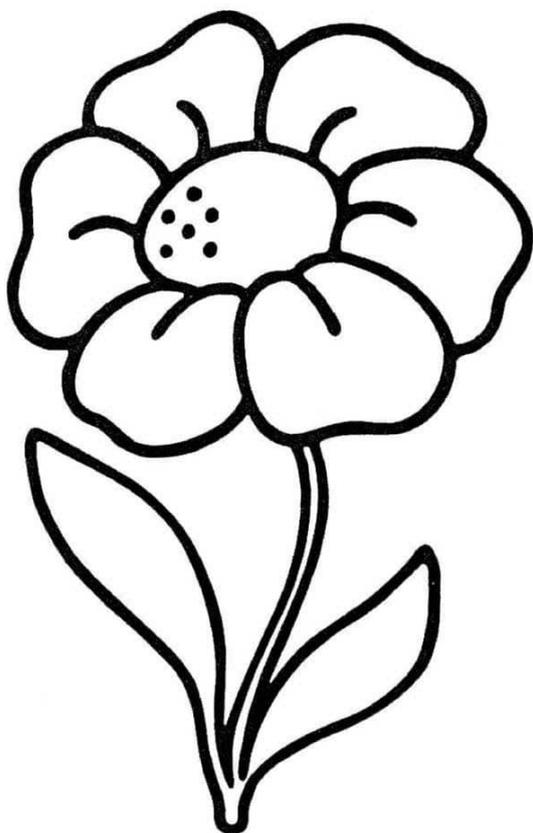
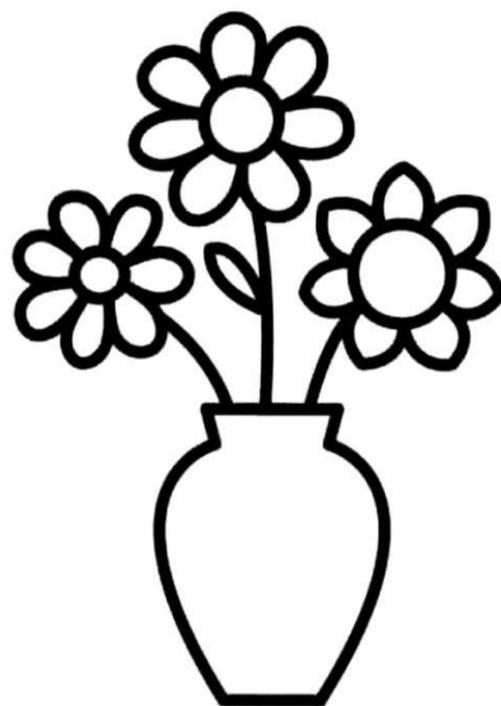
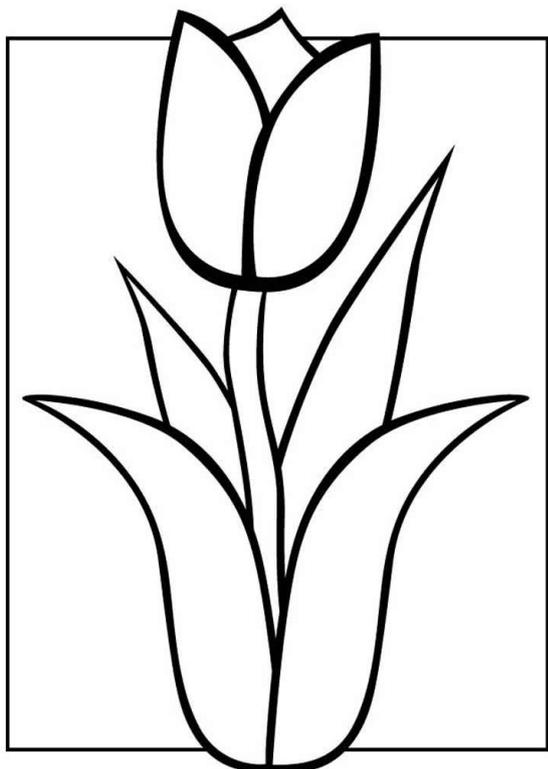
Вариант 1. «День рождения»



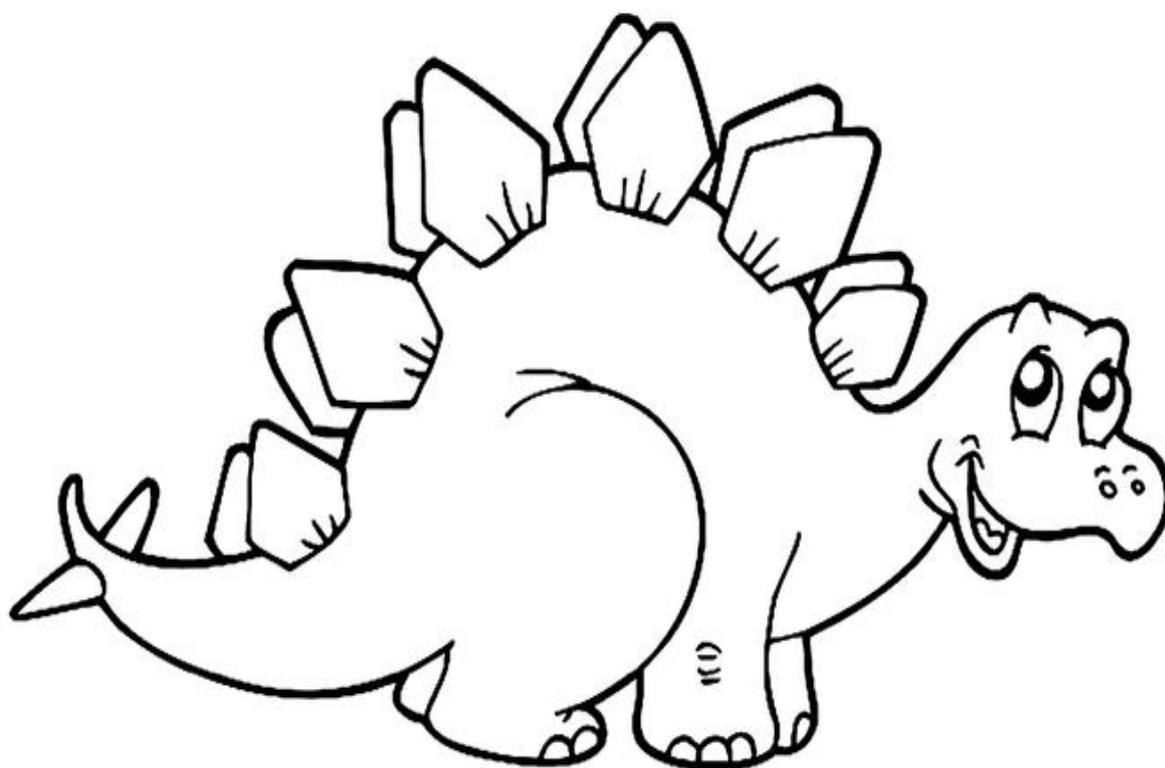
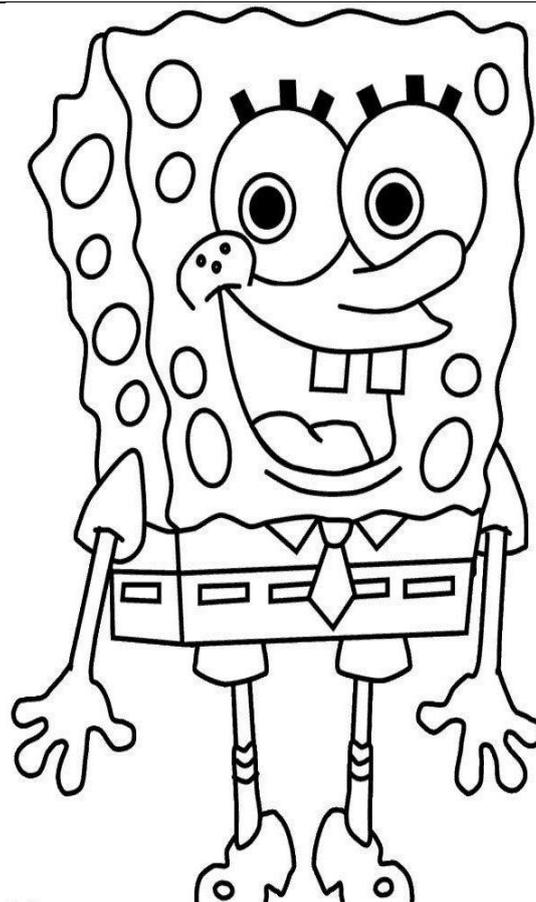
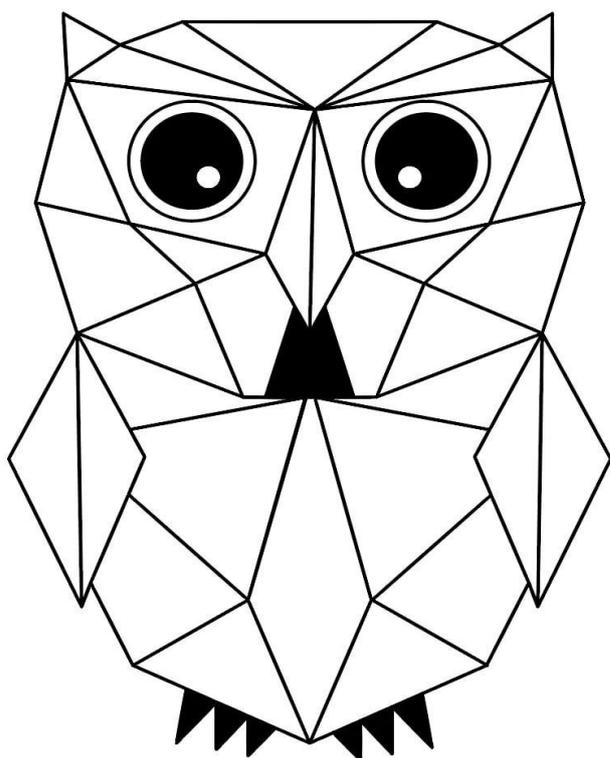
Вариант 2. Игрушки



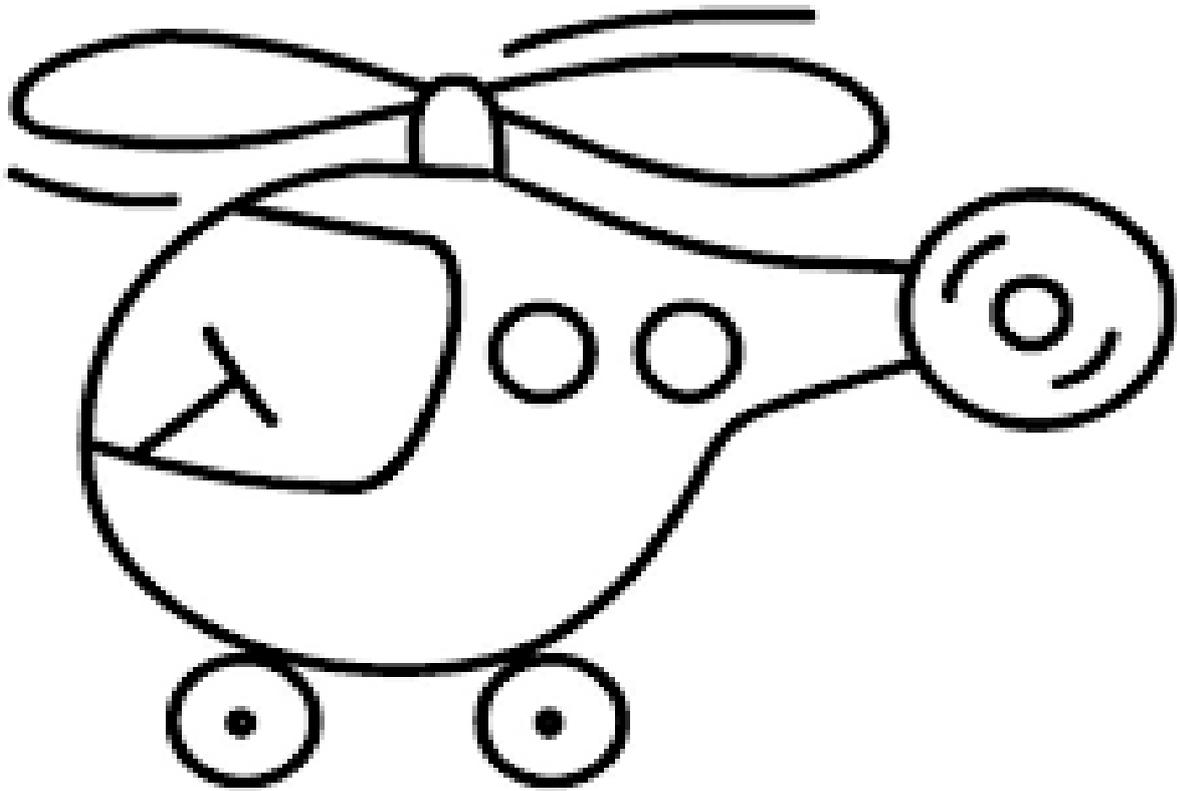
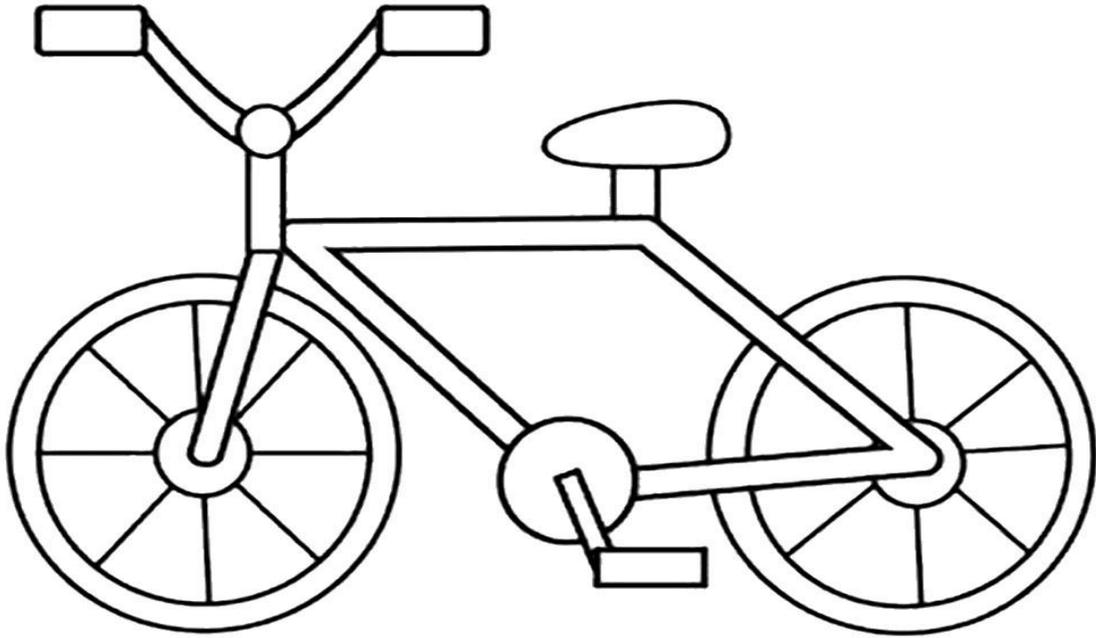
Вариант 3 «Цветы»

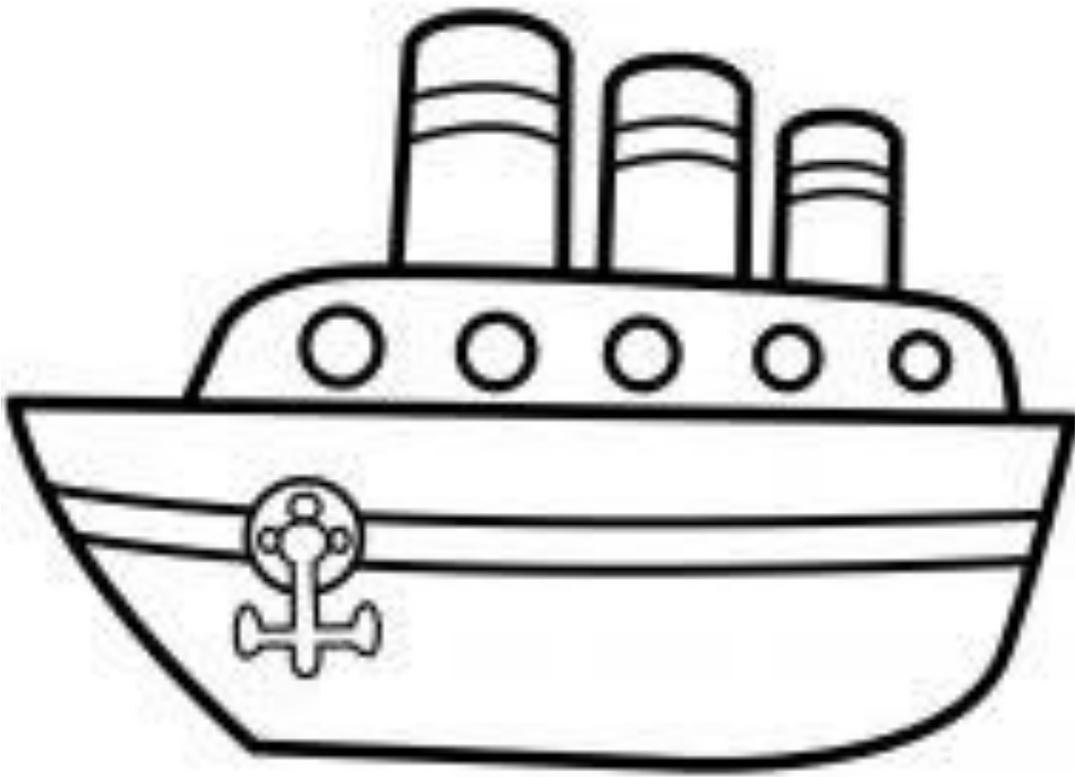


Вариант «Игрушка»



Вариант «Транспорт»





Разное

